2° VOLET DE LA CAMPAGNE DE POLE.

Vous trouverez écrit en rouge ce qui est réservé au maître du jeu, c'est à dire vous (normalement !) et en noir ce que les joueurs connaîtront au fur et à mesure des quêtes. Les informations en rouge seront soit temporairement soit pour toujours cachées aux joueurs ou vous donneront des indices pour jouer cette quête..

Façon de jouer cette quête.

Si vous voulez jouer cette quête hors de la campagne, les PJs seront appelés par un jeune fille qui une de leur connaissance (préparez une embuscade de vos PJs par des brigands où ils seront sauvés par cette fille et ses amis par exemple) qui leur demande de l'aider car on l'accuse d'avoir assassiné son père (comme dans la quête). Elle les rappellera ensuite pour retrouver une arme disparue où ils seront payés en bien matériel (comme une armure : Demi-plaque ; ou une monture : poney ou cheval ; etc…). Si vos PJs ne se connaissent pas, ils se rencontrent dans l'embuscade car certains voyageaient dans une diligence ou autre comme vous voulez.

Histoire de la campagne.

Dans cette campagne, vos joueurs vont parcourir tout Tanaephis pour sauver l'Empire Dérigion.
Comme vous le savez, les guerres entre Dérigions et Vorozions sont incessantes et se déroulent dans une partie de la plaine de Kiine Maude très fertile et donc rentable. Mais ces guerres empêchent l'agriculture et donc son exploitation. Franz Mesmer, un noble Vorozion, le plus important (et donc un peu le chef) de Glassud, grande ville Vorozion la plus proche des combats contre Pole, aimerait utiliser cette partie perdue de la plaine et donc monter un nouvel empire à cet endroit. Il en a tout d'abord fait part aux légistes Vorozions qui ont refusé l'arrêt de la guerre. Le seul moyen d'arrêter ces guerres étaient donc une alliance avec les Dérigions. Mais l'Empereur Dérigion actuel venait d'annoncer que rien n'arrêtera cette guerre. Mesmer a alors décidé de contacter un homme proche du pouvoir, et plus particulièrement le successeur de l'empereur, son frère, car l'empereur n'a pas d'enfants. En fait c'est faut car l'empereur a une fille d'une liaison avec une prostituée, mais celle ci est cachée et inconnue de tous sauf un prêtre qui la surveille sur ordre de l'empereur qui lui a laissé une note expliquant le fait qu'elle son successeur. Mais aux yeux de tous, le successeur est le frère Jean, à qui c'est adressé Mesmer. Jean a accepté de trahir son frère et de former un nouvel empire avec Mesmer, empire qui serait à coup sûr très riche. Le problème qui se pose à eux est la défense. Dès l'annonce de cette trahison pour les Dérigions et de cette indépendance pour les Vorozions, ces deux empires ne les laisseraient pas faire : on aurait une révolte à Pole et ses alentours et une guerre entre le reste des Vorozions et le nouvel empire, sûrement avec des actions des autres peuples dans ce

désordre (Thunks, Piorads et Sekekers). Il leur faut donc une armée car l'armée Dérigion sera occupée avec les soulèvements et ne pourra donc pas trop aider le peu de troupes de Mesmer contre le reste des Vorozions et des autres peuples. Or à l'époque où commence la campagne, on se trouve en fin de cycle des 3 lunes avec une éclipse de soleil où les 3 lunes vont passer ensemble devant. D'après une légende (qui est vraie, et cela, Mesmer et Jean le savent), lorsque de telles conditions sont réunies, il est possible de faire sortir autant de morts vivants que l'ont veut et pour un temps indéfini, et même d'en ravoir par la suite tout en les contrôlant. Tout ce qu'il faut, c'est réunir les 4 armes de la mort (Apocalypse) qui représentent les 4 éléments : le feu, l'eau, l'air et le terre. Mesmer et Jean, après de longues recherches, les ont retrouvées, données à des porteurs Dérigion que Jean a fait nommer généraux dans l'armée.

Volet 1 : Ces 4 généraux commandent une bataille où ils vont essayer de faire le plus de morts possibles, aussi bien chez l'adversaire que chez eux pour avoir le plus de morts vivants possibles le jour de l'éclipse. Ensuite, il faut qu'ils soient eux-mêmes des morts vivants. Ils vont donc se suicider avec leurs armes en prononçant un rituel. Ces armes vont être ensuite laissées dans une caisse et placées sous la garde de brigands Dérigions. Les corps vont être enterrés normalement. Par la suite, un homme, qui doit être proche de la mort par son métier (ce sera un taxidermiste), envoyé par Mesmer viendra réveiller les morts par un rituel et les transportera dans une charrette pour les placer chez lui dans sa cave (note : les morts vivants n'attaqueront pas une personne dans un cercle de sel). Ils seront emmenés le jour voulu pour prendre la tête de leur armée sous la domination de Mesmer. Les PJs, sur la demande d'un général Dérigion : Felinger, vont essayer de retrouver ces morts vivants. Une alliance très momentanée permettra de monter une armée avec des troupes Dérigions, Vorozions et Thunks, ces derniers ayant acceptés pour se montrer et espérer une aide contre les Piorads. Ce premier volet se termine sur un combat de masse.

Volet 2 : Pendant que les troupes de morts vivants étaient levées le jour de l'éclipse, au même moment Jean devait tuer son frère, l'empereur actuel, prendre le pouvoir et annoncer l'alliance avec Mesmer. Jean a bien tué son frère mais apprenant l'échec de Mesmer il est resté dans l'ombre pour ne pas attirer les soupçons. Felinger qui a été promu Conseiller militaire (un peu grâce aux PJs) a reçu une lettre d'un prêtre de Bigget parlant d'une fille (Hélène) de l'empereur. Il demande alors aux PJs d'aller y enquêter et de la ramener si possible. Là bas, les joueurs devront défendre cette fille en justice pour un meurtre tout en la protégeant des attaques de mercenaires envoyés par Mesmer. En la ramenant à Pole, elle aura bien du mal à s'imposer politiquement et les PJs devront aller chercher une arme disparue permettant à une femme de s'imposer face à ses troupes (légende Sekekers) où ils rencontreront un puissant ennemi envoyé par Mesmer. En revenant à Pole avec l'arme, ils apprendront que la conseillère qui serait porteuse de l'arme a été trouvée et est partie pour l'instant en voyage de conciliation chez les Sekekers au sujet de leurs razzias.

Volet 3 : Pendant ce temps, Mesmer et Jean ont remarqué que les Thunks peuvent les aider comme ils l’ont déjà fait dans le volet 1 pour leur apporter des troupes pour la défense de ce nouvel empire. Pour s’attirer leur acceptation finale, ils ont mis à leur tête un homme de Mesmer : un Alweg mi-Thunks – mi-Vorozion porteur d’une épée ressemblant par sa composition à celle de l’Homme aux Ours, le seul qui unit les tributs Thunks. Mesmer leur a fait croire que cet homme avait retrouvé l’arme de l’Homme aux Ours et qu’il voulait une alliance avec les Vorozions et les Dérigions pour former ce nouvel empire. De plus pour Mesmer, ça lui permet d’utiliser les Thunks pour détourner l’intention de lui et Jean. Jean lui a expliqué l’affaire de l’arme et de la conseillère. Mesmer a alors demandé aux Thunks de l’enlever pour prouver leur bonne foi et empêcher que Hélène ne prenne le pouvoir. Les PJs reçoivent alors la mission de la retrouver. Après avoir recueilli des indices chez les Sekekers « en échange d’un combat », ils découvriront que ce sont des Thunks qui ont fait le coup et iront en pays Thunks y découvrir la faune et s’infiltrer dans une prison pour délivrer la conseillère Anne et lui apporter sa nouvelle arme.

Volet 4 : En revenant à Pole, les PJs apprennent que Hélène a été droguée et ne se réveille plus, bien qu’elle ne soit pas morte. Un dirigeant du magasin d’épice de Pole explique qu’on lui a administré une épice de sommeil très puissante avec une autre de malchance pour qu’elle ne se réveille pas avant 12 à 20 mois. C’est un coup de Jean qui ne l’a pas tuée pour ne pas attirer les soupçons (les goûteurs ne seront pas morts et se seront endormis sans donner une alerte). En effet, il a décidé de prendre le pouvoir lors de la « journée de l’empereur » pendant laquelle l’empereur actuel se présente par un défilé au peuple pour prendre le pouvoir une année de plus ou décider de se retirer et de donner le pouvoir à son successeur. L’arme d’Anne a le pouvoir Polymorphe et permet de faire croire que l’impératrice est bien là par de brèves apparitions. Felinger demande aux PJs de trouver l’antidote. Ceux ci vont donc suivre Jean qui va les mener à Mesmer en territoire Vorozion où ils se feront embaucher comme escorte par Mesmer et trouveront les épices. Ils traverseront ensuite Tanaephis pour aller chercher l’antidote. Pour avoir ce dernier, ils défendront la seule plantation de cette épice contre des brigands, dont l’un est un « tireur d’élite », envoyés par Jean. Ils reviendront à temps à Pole et Jean sera démasqué.

Volet 5 : l’empire Dérigion va donc accuser le Vorozion Mesmer. Ce dernier a réussi à convaincre les nobles et les légistes de relever cet affront, surtout avec l’aide des Thunks. La menace est perçue par Felinger qui propose la demande d’aide aux Piorads avec un argument de poids : le retour de l’épée de l’Homme aux Ours qui avec le soutien des Vorozions pourrait envahir le territoire Piorad. Les PJs doivent donc aller en pays Piorad pour demander leur aide militaire en échange d’un dédommagement. Là bas, les chefs de guerre sont tout à fait d’accord mais il y a un problème : le gros des troupes manque car de très nombreux Yeux de Braise et des porteurs d’armes ont disparus

mystérieusement. Pour les retrouver, les PJs découvriront une grotte naine dont l'entrée n'est autre qu'une série d'épreuves et combattrons un puissant Yeux de braise. Enfin, cette campagne se soldera sur un énorme combat de masse opposant d'un côté les Dérigions, les Piorads et les Sekekers, qui ont donné des boucliers vivants pour rembourser l'enlèvement d'Anne, contre de l'autre côté les Vorozions et les Thunks (dont l'arme ne sera pas vraiment utile car ce n'est qu'une représentation).

PRISE DE POUVOIR.

Alors que les PJs se remettent de leur dernière aventure contre les morts-vivants, Felinger les appelle 2 jours après sa nomination en tant que conseiller militaire :
_ « Je vous suis redevable de mon statut et vous êtes des gens de confiance, ce qui est rare de nos jours. Hier, nous avons lu avec le frère de feu l'empereur le testament qui nous apprenait que bien que l'empereur n'avait pas d'enfants, son frère Jean ne serait empereur car il avait en fait une fille cachée. Ce matin nous avons reçu une lettre d'un prêtre de Bigget nous annonçant que la fille de l'empereur était là-bas et prête à venir. Je vous demande donc d'aller la chercher et de la ramener saine et sauve car il se passe des choses louches ici. Je veux que cela soit le plus discret possible car personne ne doit savoir qui est Hélène. Voici une attestation qui vous évitera de nombreux problèmes. »

Les PJs arrivent 5 jours plus tard à Bigget. Il rencontrent alors le prêtre qui les mène dans une bourgade non loin de là où vit Hélène. En y arrivant, les PJs remarquent une certaine effervescence : Tout le monde se trouve sur la place devant un grand bâtiment gardé par des soldats qui empêchent tant bien que mal la foule d'y entrer. Le prêtre demande aux PJs de l'attendre. Il rentre dans le bâtiment car lui il a le droit grâce à son statut à Bigget et revient 5 minutes plus tard :
_ « Hélène a été arrêtée pour meurtre et se trouve dans le tribunal. »
Les PJs peuvent y entrer grâce à leur attestation, seulement si ils y pensent.
Dans le tribunal, le juge annonce qu'elle sera tuée sur la place publique, sans aucun procès car les preuves sont accablantes. Hélène dément ce crime. Si quelqu'un est contre, qu'il le dise maintenant. C'est ici que les PJs entent en action : il doivent demander un procès où ils seront les avocats d'Hélène. « Pourquoi voulez-vous la défendre ? De toute façon, je ne vous l'autorise pas. » dit le juge. Il est déconseillé aux PJs de montrer leur attestation car ils doivent rester discrets comme l'a dit Felinger. Mais un concours de circonstance va leur permettre de la défendre. A ce moment, on entend des cris de l'extérieur. Puis font irruption dans le tribunal des hommes armés qui tuent une grande partie des gardes et se dirigent vers Hélène pour la tuer.

Il faut que vos PJs la défende. Ils ont chacun deux mercenaires dérigions contre eux.

FO 12 EN 13 AG 13 RA 10 PE 9 VO 10
Attaque normale : 50% avec une rapière : dommages F, armure divisée par 2
Points de vie : 26
Protection : cotte de maille + heaume = 11
Initiative : 10 en attaque normale

A la fin du combat, l'un de vos PJs (qui aura réussi un G de repérage) trouvera sur le chef une très belle dague dorée et recourbée qu'il peut prendre et cacher sur lui.

Après avoir sauvés Hélène et le tribunal, le juge leur est reconnaissant et leur demande quelle récompense ils veulent. Ils doivent demander l'autorisation d'enquêter et de défendre Hélène, ce qui leur sera accordé.

Voici l'affaire vue par les témoins : je vous conseille de jouer la suite comme un véritable interrogatoire. Le plan aidera vos joueurs à s'orienter. En vert se trouve le chemin de meurtrier, en rouge celui de voisin et en violet celui des calèches.

_ Le voisin de la victime : vieil homme boiteux qui marche avec une canne très lentement. Il est de taille moyenne et n'a plus de cheveux. Il était dans sa chambre à 11 heures du soir car il a entendu les cloches sonner et les calèches (qui servent de « taxis » à l'époque) passaient dans la rue comme tous les jours à la même heure. C'est alors que j'ai entendu à travers le mur une voix féminine s'élever et qui disait : « JE VAIS TE TUER ! » J'ai ensuite entendu claquer une porte et je suis moi même aller à la mienne pour voir qui partait et j'ai vu une forme de sa taille qui s'en aller en courant dans le couloir.

Ce que les PJs doivent trouver comme non concordant :
_ Ils devront savoir combien de temps il a mis pour aller voir dans le couloir et il répondra 20 secondes, le temps qu'aurait mis Hélène pour sortir de chez elle et aller dans la rue. Le problème, c'est que notre homme ferme toutes ses portes, et sa porte d'entrée à 2 verrous à cause des brigands. Ils devront remarquer qu'il n'a pas eu le temps d'aller de sa chambre à cette porte en 20 ou 30 secondes à cause de sa boiterie.
_ Ils devront aussi remarquer qu'il n'a pas pu entendre clairement ce qui a été dit car les calèches passaient dans la rue, ou du moins il n'a pas pu reconnaître une voix féminine dans un tel bruit.

_ Le gérant des calèches : il expliquera qu'il passe dans cette rue avec ses calèches tous les soirs dont ce soir là à 11 H car la cloche sonne. Il n'a rien entendu à cause du bruit et n'a rien vu car il devait s'occuper des calèches. En effet, ses calèches font beaucoup de bruit et il change souvent de tracer, environ tous les mois, pour rentrer à la réserve car les gens se plaignent du bruit et disent qu'ils ne peuvent plus s'entendre ou

même dormir. Lorsqu'il rentrent à la réserve, les calèches sont éteintes pour montrer qu'elles ne sont plus en service. Ses calèches sont noires, couvertes, avec des fenêtres sur les deux côtés.

Ce que les PJs doivent en conclure :
_ Le voisin n'a pas pu entendre ce qui a été dit à côté car il y a en plus le mur entre deux.
_ La voisine d'en face a par contre pu voir ce qui c'est passé sur les lieux du crime.

La voisine d'en face : c'est une veille dame qui marche à l'aide d'une canne et fait très attention où elle met les pieds. Elle était dans sa chambre en train de dormir quand elle a été réveillée par les calèches et a alors entendu sonner 11 heures. Elle a alors regardé par la fenêtre les calèches passer et comme elles étaient éteintes, elle a vu au travers dans la maison d'en face. Elle y a vu quelqu'un levait une petite lame, car celle ci brillait à cause de la lumière dans la maison, et poignarder le père de la victime. Elle pense que c'était une femme.

Ce que les PJs doivent faire :
_ une analyse de la vue de la dame avec des lettres à une certaine distance révèlera qu'elle est presque aveugle. Elle ne peut donc pas dire si c'était une femme car elle ne voit en fait que ce qui est brillant, comme le courte lame qui est la seule chose réelle qu'elle est vue.

Le médecin légiste : c'est bien la dague que l'on a trouvée dans la maison qui a provoqué la mort.

Faites faire un G de repérage : le PJ ayant ramassé la dague du brigand remarquera alors qu'elle est identique à celle que présente le légiste.

Le marchand d'arme de Bigget : il affirmera que Hélène est venue acheter cette arme la veille du meurtre. Il s'en souvient car cette arme est unique.

Ce que les PJs doivent faire :
_ ils doivent montrer la dague trouvée sur le brigand. Le marchand avouera qu'il a été payé par le chef de la bande pour dire que cette dague était unique. Les PJs lèvent ainsi tous soupçons d'Hélène qui est libre et accusent les brigands. Les PJs trouveront d'ailleurs une lettre sur le chef des brigands avec pour ordre de tuer Hélène. Il n'y a pas de signature mais un sceau représentant un serpent que personne, même à Pole, ne connaît.

En réalité, les brigands devaient sur l'ordre de Jean (qui utilise le serpent pour ses messages à Mesmer et à ces hommes) tuer la fille pour qu'elle ne puisse pas revendiquer le trône mais ils n'ont eu que le père.

Le juge leur présentera des excuses et les remerciera d'avoir résolu cette enquête. Après avoir quitté le prêtre, les PJs s'en retourneront à Pole

avec Hélène pour la présenter à Felinger qui les remerciera. Il s'en suivra une journée où les PJs seront soignés et où Hélène revendiquera le trône. Le lendemain matin, Felinger viendra rendre une visite aux PJs avec Hélène car elle a un travail pour eux. Elle n'arrive pas à s'imposer face à Jean ni aux conseillers. Elle a eu cette nuit une apparition qui lui expliquait qu'elle devait retrouver une Arme féminine mythique ayant appartenu aux Sekekers et qui lui permettra d'avoir de l'influence. Les PJs doivent enquêter et retrouver cette arme. La bibliothèque du palais leur est ouverte et son responsable les aidera dans leurs investigations.

Paul, le responsable de la bibliothèque, leur demande dans quelle section pense t'ils chercher. Aux PJs de répondre légendes et Histoire Sekekers. Les PJs trouveront les indices suivant :
_ Une légende Sekekers raconte que cette arme a appartenu à une grande guerrière, chef des tribus au moment de l'apogée de l'empire Dérigion. Elle lui permettait de commander et diriger ses troupes avec une telles précision que les Sekekers allaient de victoire en victoire. Mais vint une bataille contre des Hommes noirs à 5 contre 1. Bien que les Sekekers en tuèrent plus de la moitié, elles furent obligées de se retrancher dans leur fort qui fut encerclé. L'arme fut alors cachée dans le fort et ne fut jamais revue. Les échappées de ce massacre racontèrent ensuite qu'avant de mourir sans son arme, elle dit dans son délire (à cause d'une flèche empoisonnée ennemie) : « que là où la pluie et le soleil se partagent le jour, que la lumière et le vent vous guident le soir ».

Ce que les PJs doivent en conclure : « là où la pluie et le soleil se partagent le jour » n'est autre que la forêt tropicale et les Hommes noirs les Gadhars. Ils doivent donc trouver le point commun entre ces deux peuples.

_ Lors de l'apogée de l'empire dérigion, celui-ci s'étendait presque jusqu'à la lisière de la forêt Gadhar, repoussant les indésirables, dont les Sekekers. Celles-ci ne pouvant aller ni à l'Ouest, ni à l'Est, elles ont essayé de s'installer au bord et dans la forêt. Mais les Gadhars déjà présents se sont unis pour les repousser et ils ont gagnés la bataille décrite dans la légende. Par contre, on n'a jamais vu un seul fort dans cette région, c'est à dire le lieu de la bataille connu sous le nom des 5 collines.

Après avoir recueillis toutes ces informations, Hélène leur demande d'y aller et de ramener l'arme. Des chevaux seront prêtés à ceux n'en n'ayant pas. Le voyage aller dure environ 2 mois sans problèmes. On a expliqué aux PJs que les 5 collines se situent juste à l'Est du fleuve avant qu'ils ne se divise en trois pour donner le delta formé du Verreas, d'Izzir et de Yyaï dans la jungle Gadhars. En y arrivant sous la pluie et le soleil, les PJs découvrent 5 collines en cercle. Le soir, le vent se lève alors que le soleil se couche à l'ouest, ses rayons passant entre deux collines pour illuminer le sommet de la colline opposée. Après avoir gravi un sentier qui serpente sur la face nord, les PJs découvriront au sommet une petite forêt de type tropicale dans laquelle est caché le fort très en ruine et recouvert de végétation. Il se compose d'un rempart circulaire

comprenant 4 tours (une à chaque point cardinal) d'un étage chacune et au centre une sorte de « donjon » d'un étage aussi. Les recherches peuvent donc commencer pour les PJs : faites leur subir des éboulements de pierres dans les tours alors qu'elles paraissent solides (G d'acrobatie pour se rattraper) , des bruits bizarres (G de repérage) comme des bruits de pas alors qu'ils ne voient personnes… Ils ne doivent pas se sentir en sécurité. En effet, un porteurs Gadhars les a suivi jusque là (pouvoir invisibilité, il se trouvait à plus de 25 mètres des PJs pour les Armes ayant détection d'êtres vivant et les armes n'ont pas manifesté de danger si elles ont détections du danger) car il a reçu un message de Mesmer lui indiquant que les PJs voulaient retrouver l'Arme qui a failli détruire le peuple Gadhar.

Faites un G de repérage : les PJs perçoivent un hurlement de loup provenant du donjon. Dans ce donjon, qui est circulaire avec au centre une colonne de 7 mètres de diamètre avec des plaques de bois représentant des runes inconnues, il n'y a aucun loup. Un G de connaissance réussi leur apprendra qu'il n'y a aucun loup dans cette région. Aux PJs de réfléchir pour trouver que les hurlements ne sont autres que le bruit du vent. Un G repérage à -20% leur apprendra que le bruit du vent vient plus précisément de l'intérieur de la colonne, de derrière les plaques de bois.

Une fois les plaques de bois enlevées, les PJs découvrent que la colonne est creuse et que l'on peut descendre dans une sorte de sous-sol. A moins d'avoir une corde, ils devront sauter (G d'acrobatie) d'une hauteur 4 mètres. En bas, les PJs se trouvent devant un long couloir sombre avec au bout une faible lumière. Au bout du couloir, ils remarquent que cette lumière provient d'une meurtrière. En regardant à travers, ils voient qu'ils sont sur la face nord de la colline car il y a le chemin. Au niveau de la face nord, le sous-sol se compose d'une salle en longeant le bord de la colline avec des meurtrières tous les 3 mètres. Entre les meurtrières se trouvent à chaque fois 2 rochers qui forment en fait la face nord du sous sol. Un mécanisme permet de les faire dévaler la pente sur le chemin qui la gravit. Pour arriver à comprendre et à utiliser ce mécanisme, il faut réussir un G d'artisanat Vorozion à +50% ou un G sous (volonté*5). De cette pièce part un autre couloir vers une salle ronde éclairée par de trous au plafond. Au centre se trouvent sur un autel une épée courte. Elle entrera en contact avec les Armes des joueurs, les remerciant de venir la chercher. A ce moment retentit un rire derrière les joueurs. C'est un porteurs Gadhar qui leur dit : « vous n'aurait pas l'Arme qui a failli détruire mon peuple. Elle est très bien ici. » A ce moment il disparaît de la vue des PJs et le combat commence. Si les PJs sont plus de 4, le porteurs Gadhar aura alors auparavant invoqué un monstre (cf. pouvoirs de l'arme) qui l'aidera dans sa tache. De plus, on considère qu'il le lui reste que 10 tours d'invisibilité.

Porteur d'Arme Gadhar.

Arme : Espadon.
Initiative : -5

Dégâts : J
Bonus : AB +10%

Pouvoirs principaux : _ compétence : attaque normale : +20% AN 10
_ attaque normale multiple : 2 AN / tour 35
_ protection accrue : +5 protection 20
_ volonté accrue : +4 VOL 40
_ sacrifice : en échange de mort, un coup gratuit critique* 20

Pouvoirs secondaires :_ volonté accrue : +3 VOL 30

Pouvoirs exotiques : _ augmentation temporaire de volonté : +4 VOL 1h 1 fois par jour 10
_ composition os : +1 colonne de dommages 10
_ invisibilité : 30 tours invisible, +25% porteur, -40% adversaire 30
_ bio mécanique infection : dès 1 dégât, maladie de P 2D6 10
_ empathie animaux 10
_ invocation morts vivants : 1 fois par jour, D6 MV en D6 tour 40
_ invocation monstre : 1 fois par jour, 15% d'avoir un monstre* 20

Limite et conditions : _ END minimum de 15 sur compétence attaque normale -10
_ Mot de commande sur augmentation temporaire de volonté -5
Coût total : 270

Notes : * renvoie à des pouvoirs hors livre de règles que vous trouverez sur notre site dans les aides de jeu « pouvoirs principaux » et « pouvoirs exotiques ».

Le malus du pouvoir « invisibilité » est de 40% au lieu de 50% à cause de l'odeur que dégage l'arme, cela dû au pouvoir « bio mécanique infection ».

Gadhar : FO 9 EN 18 AG 10 RA 13 PE 10 VO 17 (21)

Attaque brutale : 30%
Attaque normale : 65% Acrobatie : 60%
Attaque rapide : 25% Course : 35%

Esquive : 25%
Parade : 10%

Discrétion : 55%
Nage : 30%

Combat : AN : 65%
AN (invisibilité) : 90% et –40% adversaire
Dommages : colonne J

Points de vie : 36
Protection : carapace de glyptodon (6) + casque (2) + Arme (5+5) = 18

Après le combat se posent deux options :
_ soit les PJs ont gagné et sortent du donjon avec l'arme. Ils se trouvent alors encerclés par des troupes Sekekers (aussi contactées par Mesmer au cas où le Gadhars ne serait pas suffisant). Un filet tombe alors sur les PJs qui sont immobilisée et l'Arme leur est subtilisée. Les Sekekers s'en vont en les laissant en vie en remerciement de leur avoir trouvé l'Arme. Les PJs doivent donc trouver un moyen de les arrêter et doivent se souvenir des rochers qui peuvent être envoyés sur le chemin.

_ soit les PJs ont perdu, dans quel cas c'est le Gadhar qui sort et se trouvent confronté aux Sekekers. De la même manière, il se fait prendre l'Arme mais il invoque aussi des morts vivants et un monstre qui font le ménage parmi les Sekekers, enfin presque, mais ça permet au Gadhar de s'enfuir, quoique poursuivi par quelques Sekekers. Un ou plusieurs PJs se seront réveillés de leur coma et auront suivi la fin de la scène et verront les autres Sekekers partir avec l'Arme. Là aussi, aux PJs de penser aux rochers pour les arrêter.

Un G d'Artisanat Vorozion à +25% ou sous VOL*4 réussi leur permettra de tuer de nombreuses Sekekers dont la chef, le reste s'enfuyant. Sur le corps de la chef, ils retrouveront l'Arme recherchée. Ils pourront repartir avec des chevaux volés aux Sekekers écrasées en longeant le fleuve vers le Nord et Pole. L'Arme que ramène les PJs leur demande pour les remercier ce qu'ils veulent et que va devenir son avenir. Il sera intelligent de la part des PJs de lui demander en récompense son accord pour aider Hélène. L'Arme accepte alors de bon gré, car c'est de plus une nouvelle expérience pour elle. Cette quête se termine ici sur le chemin de Pole.

<u>Expérience :</u>

Les PJs ont trouvé sur les Sekekers des objets de valeurs qu'elles avaient volés à des fermiers Dérigions. C'est donc la récompense des PJs qui s'élève à un montant total de 10 000 Cestes.

Pour les points d'expérience :

_ Selon le partage des 10 000 Cestes, des points d'expérience en « richesse ».

_ Les brigands avaient chacun un prestige de 3.
_ Le fait d'avoir résolu l'affaire rapporte à chaque PJ 4 points de prestige à reporter aussi dans les points d'expérience de l'Arme avec le modificateur de « prestige » de l'Arme.
_ Le porteurs d'Arme Gadhar valait 68 points de prestige que chaque PJ divise par 4 puis soustrait son prestige. Il obtient ce qu'il ajoute à son prestige et aussi aux points d'expérience de l'Arme avec les modificateurs de « prestige » et de « réputation » de l'Arme.
_ L'éventuel monstre invoqué possédant 1D6+2 modifications.